

DESIGN OF SCREEN PRINTING LEARNING MEDIA FOR CLASS XI STUDENT OF SMA NEGERI 3 BANTAENG

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CETAK SABLON UNTUK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 3 BANTAENG

Muhammad Sahlan Rifai, Yabu M, Lanta L

Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni dan Desain
Universitas Negeri Makassar
Email: Rifaiart.ra@gmail.com

ABSTRACT

Muhammad Sahlan Rifai. 2020. Design of Screen Printing Learning Media for Class XI Student of SMA Negeri 3 Bantaeng. Educational. Study Program Fine Arts, Faculty of Art and Design, Makassar State University. Guided by Yabu M and Lanta L.

The problem of this research was the design of screen printing learning media for class XI students of SMA Negeri 3 Bantaeng. This study aims to describe the steps in designing valid screen printing learning media for class XI students of SMA Negeri 3 Bantaeng. This research was a development research that refers to the type of research and development research that was research and development. Data collection techniques and data analysis techniques of this study were carried out in the process of introducing screen printing learning media in the form of powerpoint in phase 1, several steps had been fulfilled namely material reference, design and structure. The result of the research in the second phase showed more improved result where the quality criterion standards had been successful, including several steps, namely the needs analysis, planning, development, product design, validation, and product design revisions. This it could be concluded at the final stages of validation and revision of successful product designs with good result. From the result of this study the design of instructional media show good result where this learning model was worthy of being used as new teaching material for class XI students of SMA Negeri 3 Bantaeng.

Keywords: Powerpoint, screen printing

Muhammad Sahlan Rifai. 2020. *Perancangan Media Pembelajaran Cetak Sablon untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Dibimbing oleh Yabu M dan Lanta L.

Permasalahan penelitian ini adalah perancangan media pembelajaran cetak sablon untuk siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng. Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan langkah-langkah perancangan media pembelajaran cetak sablon yang *valid* untuk siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yakni mengacu pada jenis penelitian *Research and Development* yaitu penelitian dan pengembangan. Teknik pengumpulan data dan teknik analisis data penelitian ini dilaksanakan dalam proses pengenalan media pembelajaran cetak sablon dalam bentuk *powerpoint*. Pada tahap I telah memenuhi beberapa langkah yaitu referensi materi, rancangan desain, dan struktur tampilan. Hasil penelitian pada tahap ke II menunjukkan hasil yang lebih meningkat dimana standar kriteria kualitas telah berhasil, dengan meliputi beberapa langkah yaitu tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, validasi desain produk, dan revisi desain produk. Dengan demikian dapat disimpulkan pada tahap akhir validasi dan revisi desain produk berhasil dengan hasil yang baik. Dari hasil penelitian ini perancangan media pembelajaran menunjukkan hasil yang baik dimana model pembelajaran ini layak untuk dijadikan bahan ajar yang baru untuk siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng.

Kata kunci: *Powerpoint*, cetak sablon.

I. PENDAHULUAN

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. (Rusdi Nur & Muhammad Arsyad Suyuti, 2018: 5)

Powerpoint merupakan program yang dikhususkan untuk presentasi. Kemudahan operasional (*user friendly*) membuat program ini menjadi populer walaupun banyak program presentasi yang lain. (Sadiman, 2006: 142)

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. (Firmina Angela Nai, 2017: 70)

Cetak sablon merupakan proses stensil untuk memindahkan suatu citra ke atas berbagai jenis media atau bahan cetak seperti: kertas, kayu, metal, kaca, kain, plastik, kulit, dan lain-lain. Wujud yang paling sederhana dari stensil terbuat dari bahan kertas atau logam yang dilubangi untuk memproduksi atau menghasilkan kembali gambar maupun hasil dari suatu rancangan desain. (Soni Setiawan, 2013)

Sesuai dengan observasi yang telah dilakukan mata pelajaran seni budaya yang ada di SMA Negeri 3 Bantaeng terdiri dari seni rupa, seni tari, dan seni musik. Berdasarkan studi awal diketahui bahwa sarana dan prasarana belajar mengajar di SMA Negeri 3 Bantaeng kurang memadai. Bahan ajar yang masih belum lengkap di perpustakaan sekolah, buku paket yang digunakan untuk acuan namun jumlahnya pun sangat tidak memadai untuk seluruh peserta didik. Maka dari itu perlu diadakan perancangan media pembelajaran cetak sablon untuk mengatasi masalah tersebut. Sehingga peneliti ingin mengembangkan bahan ajar materi cetak sablon dalam bentuk media pembelajaran yang diharapkan dapat

berguna untuk meningkatkan prestasi peserta didik terhadap mata pelajaran seni rupa. Selain itu, juga dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi bahan ajar sehingga dalam proses pembelajaran sistem pengajaran guru lebih bervariasi, sehingga media pembelajaran nantinya akan dikemas dengan tampilan yang menarik dan jelas sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Oleh karena itu media pembelajaran cetak sablon ini sangat dibutuhkan oleh peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Cetak Sablon untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng”.

II. METODE PENELITIAN

Pada Bab ini akan disajikan jenis penelitian, subjek dan sasaran penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang lazim digunakan untuk menghasilkan produk, dan menguji keefektifan produk tertentu. Kegiatan penelitian (*research*) dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna, sedangkan kegiatan pengembangan (*development*) dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *procedural* yang mengacu pada langkah-langkah model penelitian dan pengembangan Brog & Gall, yang meliputi:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan data (*Research and information collection*)
2. Melakukan perencanaan (*Planning*)
3. Mengembangkan bentuk awal produk (*Develop preliminary from of product*)
4. Melakukan revisi produk utama (*Main product revision*)

5. Penyempurnaan produk akhir (*Final product revision*)
6. Desiminasi dan implementasi (*Desemination and implementation*)

B. Subjek dan Sasaran Penelitian

Sasaran media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini berupa *powerpoint* pembelajaran disertai dengan video.

C. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan akan memaparkan prosedur yang ditempuh oleh peneliti/pengembang dalam membuat produk. Prosedur Perancangan Media Pembelajaran Cetak Sablon untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng yaitu dengan menggunakan model Brog and Gall, berikut langkahnya:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi tentang perangkat pembelajaran yang digunakan SMA Negeri 3 Bantaeng, terutama pada mata pelajaran seni budaya. Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Seni budaya dan siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Bantaeng.

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menjabarkan tahapan-tahapan yang dilakukan tentang garis besar perancangan media pembelajaran, diantaranya:

- a) Menelaah bahan referensi tentang media pembelajaran yang menarik.
- b) Menelaah buku referensi tentang materi cetak sablon.
- c) Menyusun *draft* materi dengan menggunakan *software computer* (*Microsoft Office Word 20016*).
- d) Merancangan desain media pembelajaran menggunakan *software computer* (*Microsoft Office PowerPoint 2016, CorelDraw X7 dan PhotoShop*).

- e) Pengambilan gambar untuk materi menggunakan kamera digital.

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti membuat bentuk produk awal media pembelajaran yang mengacu pada materi cetak sablon. Langkah-langkah yang dilakukan adalah mencari referensi buku tentang cetak sablon untuk menyusun materi. Berdasarkan materi tersebut, kemudian dibuatlah medianya dalam bentuk *powerpoint & video*.

4. Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

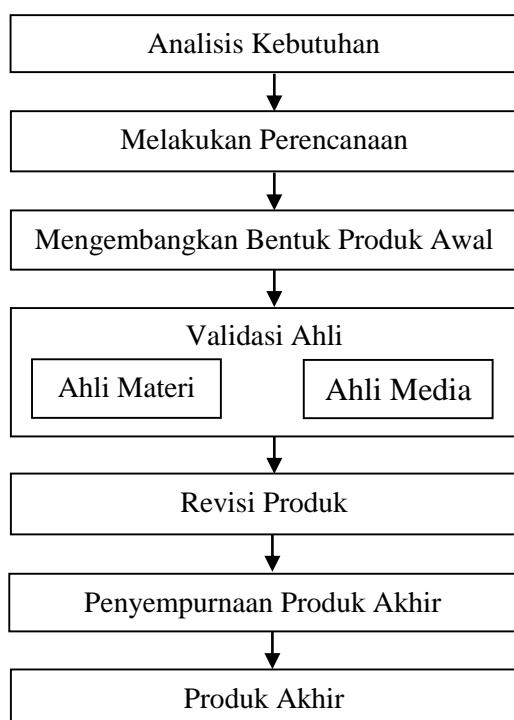
Setelah media pembelajaran tentang materi belajar cetak sablon selesai disusun, kemudian dilakukan uji validitas yang melibatkan dua ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran serta mengetahui hal apa yang perlu diperbaiki dari media pembelajaran tersebut.

5. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah mendapat masukan dari tim validator mengenai hal apa yang perlu diperbaiki. Hal ini penting dilakukan untuk menganalisa kesalahan dan keluasaan atau kedalaman materi produk. Hasil revisi ini dianalisis dan dievaluasi untuk memperkecil tingkat kesalahan kesalahan sehingga dapat digunakan pada tahap berikutnya.

6. Penyempurnaan Produk Akhir

Produk yang telah direvisi dan telah disempurnakan pada tahap ini, telah dianggap selesai dan menjadi hasil produk akhir.



Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Untuk mempermudah pemahaman tahapan perancangan media pembelajaran, peneliti menyederhanakan langkah-langkah. Tahap pertama, yaitu analisis data dan tahap kedua melakukan perencanaan. Penelitian awal meliputi perancangan produk. Tahap kedua pembuatan produk yaitu melakukan penyusunan desain media pembelajaran dan validasi ahli. Tahap ketiga adalah revisi produk, tahap keempat penyempurnaan produk akhir.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket atau kuesioner.

Kriteria kevalidan media pembelajaran yang dirancang ditetapkan berdasarkan penilaian dan pernyataan *validator*. Media pembelajaran dinyatakan valid jika setiap komponen bahan ajar mendapat skor sesuai atau sangat sesuai dari *validator* dan diperkuat dengan pernyataan *validator* tentang kevalidan media

pembelajaran yang dirancang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi ialah metode atau cara-cara yang menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Metode ini dapat juga dilakukan dengan menggunakan alat-alat khusus, seperti format observasi, *checklist*, atau daftar isian yang telah dipersiapkan sebelumnya dimana di dalamnya telah tercantum aspek-aspek ataupun gejala-gejala apa saja yang perlu diperhatikan pada waktu pengamatan itu dilakukan.

2. Wawancara

Metode wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang sistematis dan berdasarkan pada tujuan penelitian. Metode wawancara dilakukan sebagai bahan awal peneliti untuk mengetahui masalah atau kendala yang ditemui dalam pembelajaran. Pedoman wawancara yang digunakan peneliti dalam penelitian ini mencakup pedoman wawancara untuk guru serta pedoman wawancara untuk siswa.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan dengan mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, buku, dan dokumen untuk mengumpulkan teori atau pendukung. Instrument berupa RPP dan Silabus.

4. Angket Validasi

Angket atau kuesioner adalah daftar pertanyaan atau pernyataan untuk mengumpulkan data/informasi dari responden. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan

cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan sebagai alat ukur penilaian media pembelajaran dalam tahap uji coba lapangan. Angket penilaian akan diberikan kepada *validator* yaitu ahli materi dan ahli media, untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah meraka pelajari.

Menurut Arikunto (2006: 151) angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Lebih lanjut dijelaskan, jenis angket dipandang dari cara menjawabnya ada dua hal, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri. Sedangkan angket tertutup, sudah disediakan jawabannya, sehingga responden tinggal memilihnya. Angket yang dipakai dalam penelitian ini termasuk dalam angket tertutup, karena responden tinggal memberi jawaban berupa *checklist*.

1. Angket untuk ahli materi

Ahli materi adalah seorang pakar yang ahli dalam bidang materi. Dalam hal ini adalah pakar dalam pembelajaran seni grafis. Di bawah ini adalah daftar indikator yang dievaluasi/dinilai untuk validasi ahli materi.

2. Angket untuk ahli Media

Ahli media adalah seorang pakar yang ahli dalam bidang media dalam hal ini adalah media pembelajaran. Dibawah ini adalah daftar indikator penilaian untuk ahli media.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam perancangan media pembelajaran cetak sablon ini adalah dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif. Analisis kualitatif deskriptif dihasilkan dari data yang diperoleh dari angket uji ahli.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan penilaian hasil *score* dari sangat sesuai – sesuai – kurang sesuai - tidak sesuai dengan penambahan kolom keterangan.

Kategori kelayakan media pembelajaran dalam penelitian perancangan ini ditetapkan nilai kelayakan media pembelajaran minimal dengan kategori “Sesuai”. Sehingga hasil penelitian dan penilaian dari ahli materi dan ahli media mencapai nilai “Sesuai” maka modul yang dikembangkan sudah dianggap “Baik digunakan”.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini yang pertama adalah tersusunnya struktur isi materi cetak sablon yang disusun berdasarkan pengkajian referensi materi, rancangan desain, dan struktur tampilan sebagai kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil kedua adalah media pembelajaran cetak sablon disusun dalam bentuk *slide* pembelajaran yang berukuran 19.5 cm x 25.4 cm, media pembelajaran ini berisi tentang pengertian, alat dan bahan, proses pencetakan berisi: membuat model/*klise* sablon satu warna, mengafdruck/*exposing*, dan menyablon kain dengan satu warna, hasil cetak, dan video proses mencetak.

Setelah itu dilanjutkan tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk mendapatkan penilaian digunakan instrumen berupa angket penilaian untuk mendapatkan saran dan masukan. Berikut ini disajikan data hasil penelitian tahap pertama (analisis kebutuhan), penelitian tahap kedua (tahap perancangan produk awal), dan hasil penelitian tahap ketiga (hasil uji validasi ahli), dan revisi produk.

1. Data hasil wawancara

Berikut ini disajikan data hasil wawancara dengan responden guru dan siswa.

a. Hasil wawancara dengan guru Seni Budaya

Terkait dengan pertanyaan mengenai pelaksanaan pembelajaran dan media yang digunakan, guru seni budaya (Drs. H.M. Jufri., M.M.,) menjelaskan bahwa:

Pembelajaran Seni Budaya di kelas XI selama ini berjalan dengan lancar, sedangkan media pembelajaran yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran antara lain berupa gambar peraga, dan media *powerpoint*. Lebih lanjut bapak Jufri menambahkan bahwa media dalam bentuk *powerpoint* sangat diperlukan dan dibutuhkan dengan alasan bahwa media tersebut cukup efektif dan menarik perhatian siswa baik untuk menjelaskan teori maupun praktik. (Wawancara. Muhammad Sahlan Rifai, 25 Ferbruari 2019)

Terkait dengan pertanyaan mengenai pemanfaatan media, guru seni budaya menyatakan bahwa: pemanfaatan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan PBM. (Wawancara. Muhammad Sahlan Rifai, 25 Ferbruari 2019)

Kesulitan yang dialami guru terkait dengan penggunaan buku teks, guru seni budaya menyatakan bahwa: pada umumnya siswa kurang berminat belajar jika hanya mengandalkan buku teks saja. (Wawancara. Muhammad Sahlan Rifai, 25 Ferbruari 2019)

b. Hasil wawancara dengan siswa

Terkait dengan pertanyaan apakah senang dengan pembelajaran seni budaya, pada

umumnya mereka cukup senang belajar seni budaya, namun ada pula siswa yang mengatakan kurang senang tanpa menyertakan alasan. (Wawancara. Muhammad Sahlan Rifai, 25 Februari 2019)

Kesulitan dalam pembelajaran seni budaya pada umumnya siswa mengatakan:

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa pada umumnya mengatakan tidak ada kesulitan dalam proses belajar seni budaya dikarenakan adanya media pembelajaran yang digunakan untuk mempermudah proses belajar serta siswa mengikuti arahan yang telah diberikan oleh guru, namun adapula siswa yang mengatakan adanya sedikit kesulitan dikarenakan kurangnya kesadaran akan kerjasama sesama anggota kelompok serta alat dan bahan yang kurang memadai. (Wawancara. Muhammad Sahlan Rifai, 25 Ferbruari 2019)

Terkait dengan pertanyaan mengenai media yang biasa digunakan siswa dalam proses belajar, siswa mengatakan:

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa pada umumnya siswa menggunakan media berupa buku, *handphone*, lks, laptop, internet, dan sebagainya dalam menunjang proses belajar mengajar. (Wawancara. Muhammad Sahlan Rifai, 25 Ferbruari 2019)

Terkait dengan pertanyaan mengenai media pembelajaran *powerpoint* yang khusus memuat materi cetak sablon dan apakah

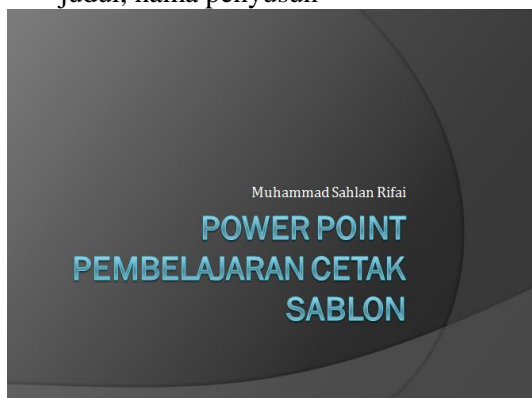
powerpoint cetak sablon dibutuhkan serta *powerpoint* seperti apa yang di inginkan dalam pembelajaran seni budaya, siswa mengatakan:

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa pada umumnya mengatakan belum ada media pembelajaran dalam bentuk *powerpoint* khususnya pada materi cetak sablon. Lebih lanjut, siswa sangat membutuhkan media pembelajaran berupa *powerpoint* agar pembelajaran lebih mudah dan menarik. *Powerpoint* yang diinginkan oleh siswa yakni *powerpoint* yang berisikan materi teori dan praktik serta memuat gambar dan penjelasan.

2. Rancangan produk awal (tampilan media)

Berdasarkan prosedur pengembangan pada bab sebelumnya, telah dihasilkan produk akhir media pembelajaran berupa *powerpoint* dalam bentuk *slide* pembelajaran. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut.

Sampul *powerpoint* berisi judul, nama penyusun



Gambar 4.1 Desain sampul depan *powerpoint*.

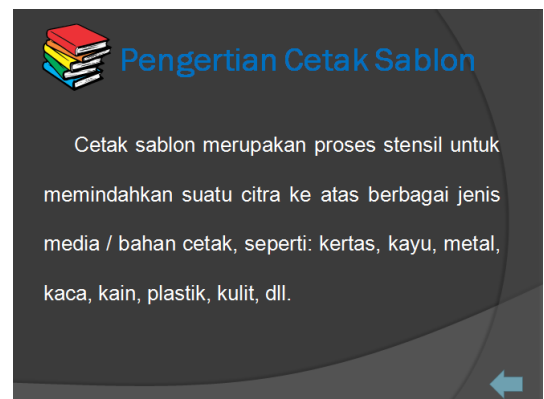
Tampilan *slide* pertama berisi *point-point* inti yaitu, pengertian, alat &

bahan, proses pencetakan, hasil cetak dan cetak sablon (*video*).



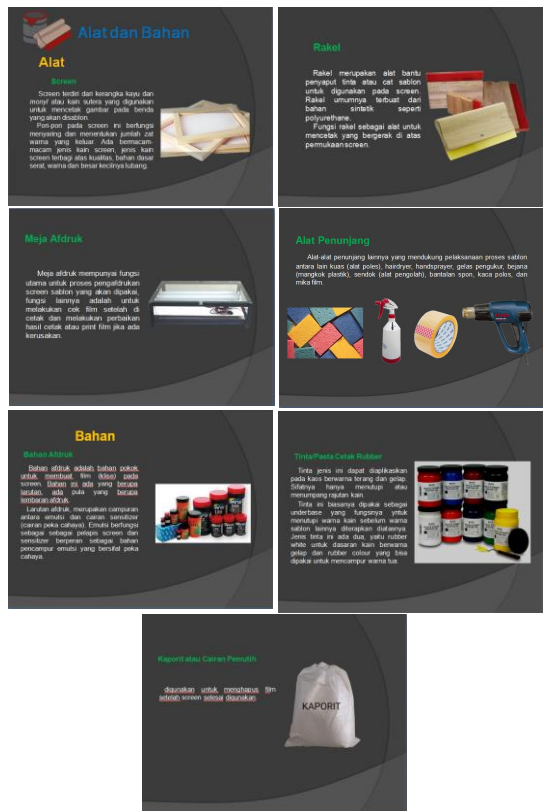
Gambar 4.2 Desain *slide* pertama.

Materi pengertian menjelaskan tentang pengertian cetak sablon.



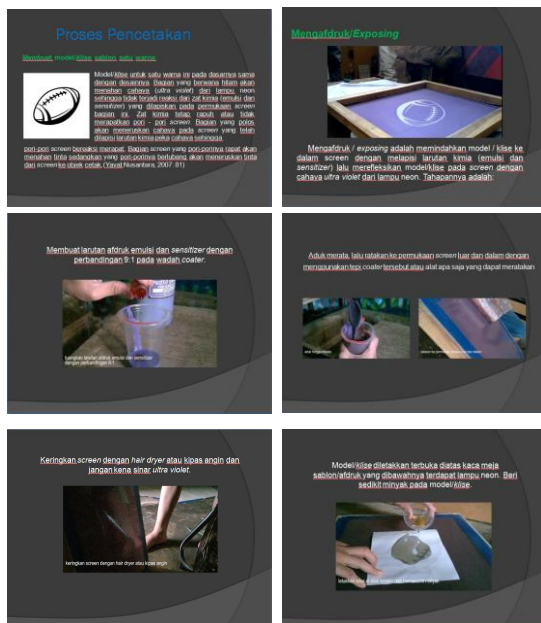
Gambar 4.3 Materi pengertian.

Materi alat & bahan menjelaskan tentang alat & bahan yang digunakan dalam proses cetak sablon.



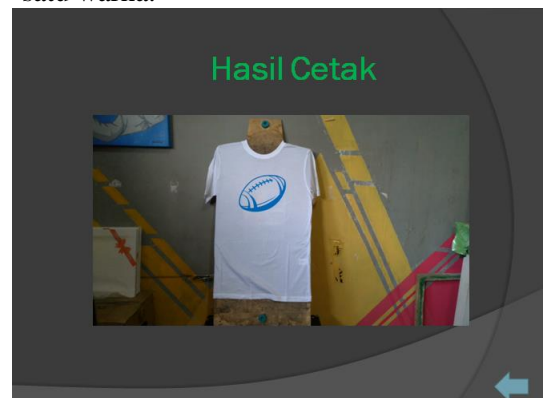
Gambar 4.4 Materi alat & bahan.

Materi proses pencetakan menjelaskan tentang tata cara mencetak sablon satu warna.



Gambar 4.6 Materi proses pencetakan.

Materi hasil cetak menampilkan hasil dari proses sablon satu warna.



Gambar 4.7 Materi hasil cetak.

3. Hasil uji validasi ahli

Validasi melibatkan dua ahli yang terdiri ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran serta mengetahui hal apa yang perlu diperbaiki dari media pembelajaran tersebut. Hasil uji validasi berupa skor yang didapatkan melalui pengisian angket.

a. Ahli Materi

Sebagai ahli materi dalam penilaian media pembelajaran ini adalah bapak Drs. Aswar, M.Ds., selaku dosen dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

Tabel 1. Hasil penilaian ahli materi

1. Aspek Kelayakan Isi					
No.	Indikator	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (SK, KD)	✓			
2.	Kesesuaian dengan perkembangan sasaran pembelajaran	✓			
3.	Kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar	✓			
4.	Kebenaran substansi materi pembelajaran	✓			
5.	Manfaat untuk penambahan wawasan pengetahuan		✓		
2. Aspek kebahasaan					
No.	Indikator	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Keterbacaan		✓		
2.	Kejelasan informasi		✓		
3.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			
4.	Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien (jelas dan singkat)		✓		
3. Aspek Penyajian					
No.	Indikator	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kejelasan tujuan (indikator) yang ingin dicapai	✓			
2.	Urutan sajian	✓			
3.	Pemberian motivasi daya tarik		✓		
4.	Interaktivitas (stimulus dan respon)	✓			
5.	Kelengkapan informasi		✓		
4. Aspek kegrafikan					
No.	Indikator	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	✓			
2.	Ilustrasi, gambar, foto, grafis, tabel		✓		
3.	Desain tampilan	✓			

Tabel ini merupakan hasil penilaian yang diberikan dari ahli materi. Dari hasil penilaian ahli materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah layak dan memenuhi kriteria untuk digunakan oleh siswa.

b. Ahli Media

Sebagai ahli media dalam penilaian media pembelajaran ini adalah bapak Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd., selaku dosen dari Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar.

Tabel 2. Hasil penilaian ahli media

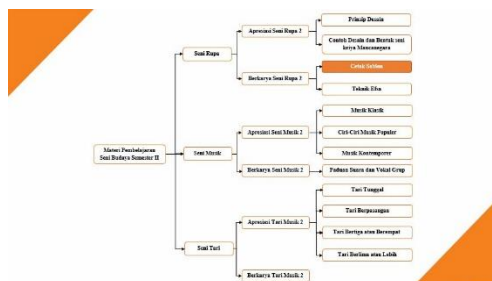
1. Aspek Tampilan					
No.	Indikator	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓		
2.	Teks dan tulisan dapat dibaca		✓		
3.	Kombinasi warna		✓		
4.	Konsistensi peletakan tombol		✓		
5.	Kualitas tampilan gambar	✓			
6.	Tata letak teks dan gambar	✓			
7.	Kualitas tampilan layar	✓			
2. Aspek Pemrograman					
No.	Indikator	Penilaian			
		SS	S	KS	TS
1.	Kejelasan navigasi	✓			
2.	Konsistensi penggunaan tombol		✓		
3.	Kejelasan petunjuk		✓		
4.	Kemudahan penggunaan media		✓		
5.	Efisiensi teks		✓		
6.	Kecepatan program		✓		
7.	Efisiensi penggunaan layar		✓		

Tabel ini merupakan hasil penilaian yang diberikan dari ahli media. Dari hasil penilaian ahli materi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah layak dan memenuhi kriteria untuk digunakan oleh siswa.

4. Revisi produk

Berdasarkan evaluasi, saran komentar dari ahli materi dan ahli media, ada beberapa kekurangan pada media pembelajaran yang harus diperbaiki, antara lain :

- 1) Pengubahan *layout* secara keseluruhan, dibuat lebih menarik



Rakel

Rakel merupakan alat bantu penyaput tinta atau cat sablon untuk digunakan pada screen. Rakel umumnya terbuat dari bahan sintetik seperti polyurethane. Fungsi rakel sebagai alat untuk mencetak yang bergerak di atas permukaan screen.



Gambar 4.9.7 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi

Tinta/Pasta Cetak Rubber

Tinta jenis ini dapat diaplikasikan pada kaos berwarna terang dan gelap. Sifatnya hanya menutupi atau menumpang rajutan kain.

Tinta ini biasanya dipakai sebagai underbase yang fungsinya untuk menutupi warna kain sebelum warna sablon lainnya diterapkan di atasnya. Jenis tinta ini ada dua, yaitu rubber white untuk dasar kain berwarna gelap dan rubber colour yang bisa dipakai untuk mencampur warna tua.



Gambar 4.9.11 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi

Meja Afdruk

Meja afdruk mempunyai fungsi utama untuk proses pengafdrukan screen sablon yang akan dipakai, fungsi lainnya adalah untuk melakukan cek film setelah di cetak dan melakukan perbaikan hasil cetak atau print film jika ada kerusakan.



Gambar 4.9.8 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi

Kaporit atau Cairan Pemutih

digunakan untuk menghapus film setelah screen selesai digunakan.



Gambar 4.9.12 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi

Alat Penunjang

Alat-alat penunjang lainnya yang mendukung pelaksanaan proses sablon antara lain.



Gambar 4.9.9 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi

PROSES PENCETAKAN

- Membuat model/klise sablon satu warna
- Mengafdruk/Exposing
- Menyablon kain dengan satu warna



Gambar 4.9.13 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi

Bahan

Bahan Afdruk

Bahan afdruk adalah bahan pokok untuk membuat film (klise) pada screen. Bahan ini ada yang berupa larutan, ada pula yang berupa lembaran afdruk.

Larutan afdruk, merupakan campuran antara emulsi dan cairan sensitizer (cairan peka cahaya). Emulsi berfungsi sebagai pelapis screen dan sensitizer berperan sebagai bahan pencampur emulsi yang bersifat peka cahaya.



Gambar 4.9.10 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi

Membuat model/klise sablon satu warna



Model/klise untuk satu warna ini pada dasarnya sama dengan desainnya. Bagian yang berwarna hitam akan menahan cahaya (*ultra violet*) dari lampu neon sehingga tidak terjadi reaksi dari zat kimia (emulsi dan sensitizer) yang dilapiskan pada permukaan screen bagian ini. Zat kimia tetap rapuh atau tidak merapatkan pori - pori screen. Bagian yang polos akan meneruskan cahaya pada screen yang telah dilapisi larutan kimia peka cahaya sehingga

pori-pori screen bereaksi merapat. Bagian screen yang pori-porinya rapat akan menahan tinta sedangkan yang pori-porinya berlubang akan meneruskan tinta dari screen ke objek cetak. (Yayat Nusantara, 2007: 81)

Gambar 4.9.14 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



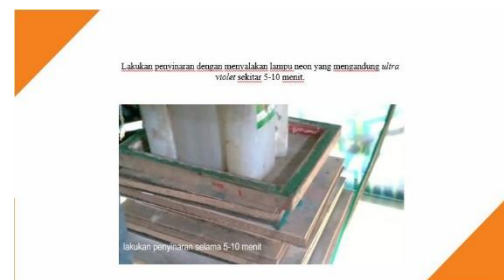
Gambar 4.9.15 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.19 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.16 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.20 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.17 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.21 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.18 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



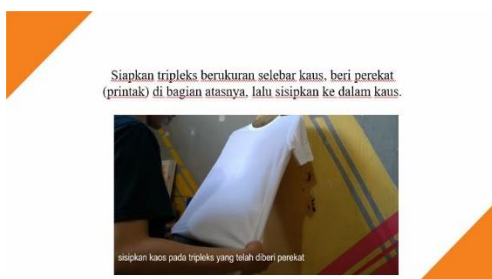
Gambar 4.9.22 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.23 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.27 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.24 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.28 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.25 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.29 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.26 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi



Gambar 4.9.30 Desain *layout powerpoint* setelah direvisi

- 2) Kata *powerpoint* pada *slide* sampul dihilangkan



Gambar 4.10 Desain *slide* sampul sebelum direvisi



Gambar 4.13 Desain *slide* menu sebelum direvisi



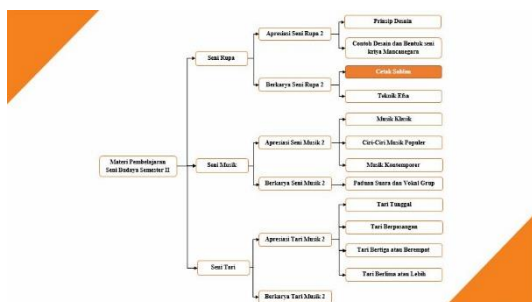
Gambar 4.11 Desain *slide* sampul setelah direvisi



Gambar 4.14 Desain *slide* menu setelah direvisi

- 5) Penambahan tombol *exit* dan *home* pada setiap akhir sub materi

- 3) Tambahkan *slide* untuk peta materi pembelajaran



Gambar 4.12 Desain *slide* peta materi pembelajaran

- 4) Pada *slide* menu, rubah susunan agar lebih menarik



Gambar 4.15 Salah satu *slide* sebelum direvisi



Gambar 4.16 Salah satu *slide* setelah direvisi

- 6) *Slide* alat dan bahan bagian ke-4 gambar diperjelas dengan penambahan kata-kata



Gambar 4.17 *Slide* alat dan bahan bagian ke-4 sebelum direvisi



Gambar 4.18 *Slide* alat dan bahan bagian ke-4 setelah direvisi

- 7) Pada *slide* proses pencetakan mengafdruck/*exposing* bagian ke-4 gambar diperjelas

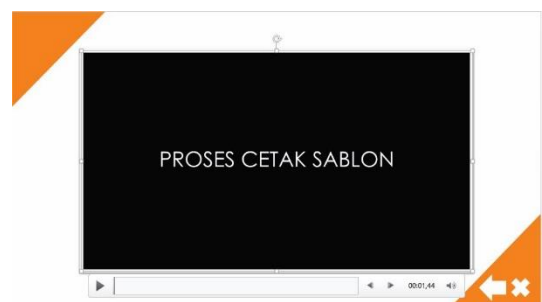


Gambar 4.19 *Slide* proses mengafdruck/*exposing* bagian ke-4 sebelum direvisi



Gambar 4.20 *Slide* proses mengafdruck/*exposing* bagian ke-4 setelah direvisi

- 8) Penambahan *slide* video



Gambar 4.21 *Slide* video (Sumber: Muhammad Sahlan Rifai, 23 Agustus 2019)

Hasil akhir validasi ahli materi terhadap media pembelajaran cetak sablon yang dikembangkan dengan *software computer*, diantaranya *Microsoft*

Office 2016, CorelDraw X7, dan Photoshop, dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi dilihat dari empat aspek yaitu kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan,. Dari hasil penilaian ahli materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran dan komentar dari ahli media yaitu media pembelajaran yang dibuat sudah cukup bagus dari segi tampilan. Adapun mengenai teks yang digunakan sudah konsisten, hanya dari segi *layout* yang pada prinsipnya masih bisa lebih baik sehingga media pembelajaran ini bisa digunakan.

Hasil akhir validasi ahli media diketahui bahwa penilaian ahli media dilihat dari dua aspek, yaitu tampilan dan pemrograman.

A. Pembahasan

1. Tahapan pembuatan media pembelajaran

Proses pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Tahap penelitian awal pengembangan yang dilakukan di SMA Negeri 3 Bantaeng adalah metode wawancara kepada guru mata pelajaran Seni Budaya dan beberapa siswa kelas XI. Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan untuk memperoleh data tentang permasalahan yang ada pada pembelajaran seni budaya khususnya cetak sablon.

Berdasarkan hasil penelitian dengan teknik wawancara dengan guru mata pelajaran, didapatkan informasi yakni:

1) Pembelajaran seni budaya kelas XI, berjalan dengan lancar dan menyenangkan; 2) Media yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya yaitu kelengkapan gambar, laptop, kelengkapan logam, dan lain-lain; 3) Cara pemanfaatan media pembelajaran yaitu di manfaatkan sesuai kebutuhan pembelajaran; 4) Siswa cenderung kurang berminat untuk membaca buku pembelajaran; 5) Guru mata pelajaran Seni Budaya, pernah mengembangkan media pembelajaran sejenis *powerpoint*; 6) Diperlukan adanya media pembelajaran sejenis *powerpoint* yang menarik bagi siswa, agar proses pembelajaran lebih efektif; dan 7) *Powerpoint* diharapkan menyajikan pembelajaran teori dan pembelajaran praktik

Sedangkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas XI, diperoleh informasi, yakni:

1) pada umumnya mereka cukup senang belajar seni budaya, namun ada pula siswa yang mengatakan kurang senang tanpa menyertakan alasan; 2) kendala yang dirasakan oleh siswa adalah terbatasnya alat dan bahan; 3) belum adanya media pembelajaran *powerpoint* khusus yang memuat tentang cetak sablon. Oleh karena itu; 4) siswa membutuhkan adanya media pembelajaran *powerpoint* yang khusus memuat tentang cetak sablon. Selain itu; 6) siswa menginginkan *powerpoint* yang mudah dipelajari dan tidak membosankan.

b. Perencanaan media pembelajaran

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses perencanaan media pembelajaran, yakni:

1) Tahap perencanaan awal peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing tentang konsep model yang akan dikembangkan; 2) Tahap kedua, peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai materi media pembelajaran yang akan disusun; 3) Tahap ketiga, peneliti melakukan studi pustaka dari berbagai sumber (buku dan internet); 4) Tahap keempat, peneliti menyiapkan alat penyusunan media pembelajaran. Penyusunan media pembelajaran menggunakan *software computer*, diantaranya *Microsoft Office 2016*, *Corel Draw*, *PhotoShop*; dan 5) Tahap kelima, peneliti membuat desain media pembelajaran *powerpoint* dan dikonsultasikan kepada pembimbing.

c. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti membuat bentuk produk awal media pembelajaran dengan materi cetak sablon. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menyiapkan peralatan/bahan untuk membuat media pembelajaran. Peralatan yang digunakan adalah; satu unit *computer*, alat tulis, kamera digital. Kemudian menyusun penulisan *powerpoint* meliputi desain *cover powerpoint* dan isi *powerpoint*.

Tahap pengembangan awal yang dilakukan peneliti dalam membuat media pembelajaran *powerpoint* "Pembelajaran Cetak Sablon" yaitu, sampul *powerpoint*, daftar isi, pengertian, alat & bahan, proses mencetak, hasil cetak, dan video proses mencetak.

Produk awal berupa *powerpoint* pembelajaran cetak sablon. Desain produk yang telah jadi kemudian ditunjukkan kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan saran dan masukan sampai layak untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan penilaian serta saran dan masukan.

d. Validasi

Validasi oleh ahli materi dan ahli media dilakukan dengan pengisian angket yang meliputi lembar penilaian serta lembar masukan dan saran. Angket sebagai instrumen dibuat sesuai dengan karakteristik media pembelajaran yang baik, baik ditinjau dari segi pembelajaran, materi/isi, dan tampilan desain *powerpoint*. Pembuatan instrumen dikonsultasikan pada dosen pembimbing sampai angket penelitian dinilai *valid* dalam menilai kualitas media pembelajaran.

Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan dengan memperkenalkan dan menunjukkan media pembelajaran dan dilanjutkan dengan pengisian angket yang merupakan instrumen penelitian. Validasi bertujuan untuk mendapatkan penilaian, saran, dan masukan sebagai bahan pertimbangan. Validasi bahan ajar berupa media pembelajaran cetak sablon.

Pada tahap awal validasi penulis merevisi produk berdasarkan saran ahli dan melakukan penilaian sampai kelayakan modul dapat nilai presentase 56%-75% atau masuk kategori layak.

e. Deskripsi produk akhir

Deskripsi produk akhir dari “ Media Pembelajaran Cetak Sablon” SMA Negeri 3 Bantaeng adalah media pembelajaran lengkap yang berisi tentang pengertian cetak sablon, pengenalan alat dan bahan, langkah-langkah proses pencetakan, serta video proses pencetakan. Berikut ini dijelaskan tentang desain serta isi materi media pembelajaran.

- 1) Desain media pembelajaran
 - a) Penyajian dalam bentuk slide berukuran 19.05 cm x 33.8 cm disajikan secara *landscape*
 - b) *Powerpoint* berisi sebanyak 22 halaman isi materi dan 8 halaman awal (sampul, peta materi pembelajaran, menu, pengertian, alat & bahan, proses pencetakan, hasil, dan *video*).
 - c) Sampul/*cover* didominasi warna jingga, dengan judul “Pembelajaran Cetak Sablon” dengan ilustrasi proses mencetak.
 - d) Judul media pembelajaran menggunakan jenis huruf *Arial Black* ukuran 43pt, sedangkan isi media pembelajaran menggunakan jenis huruf *Times New Roman* ukuran 26pt.
- 2) Isi materi media pembelajaran
 - a) Kelengkapan struktur media pembelajaran meliputi sampul, peta materi pembelajaran, menu, uraian materi, dan *video* proses pencetakan.
 - b) Isi materi dibagi menjadi 3 bagian yaitu, materi I

berisi pengertian cetak sablon, materi II berisi pengenalan alat dan bahan cetak sablon, materi III berisi proses pencetakan yaitu membuat model/*klise* sablon satu warna, mengafdruck/*exposing*, dan menyablon kain dengan satu warna

Isi materi dilengkapi dengan ilustrasi/gambar untuk memperjelas pemahaman siswa.

IV.KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan, media pembelajaran yang dikembangkan dengan judul “Pembelajaran Cetak Sablon” untuk siswa kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng adalah media pembelajaran lengkap (*Self Contained*) berukuran 19,05 cm x 33,8 cm disajikan secara *landscape* berisi sebanyak 30 *Slide* terbagi menjadi Sampul, Peta pembelajaran, Daftar Isi, Pengertian, Alat dan Bahan, Peroses Pencetakan, Hasil, Cetak dan *Video* Proses Mencetak.

Media pembelajaran cetak sablon ini telah memenuhi kriteria kualitas berdasarkan saran dan masukan dari dosen pembimbing, ahli materi, dan ahli media. Media pembelajaran ini telah melalui beberapa tahap meliputi tahap analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, validasi desain produk, dan revisi desain produk.

Media pembelajaran telah melewati tahap validasi dan telah memenuhi kriteria kelayakan media pembelajaran.

B. Saran

Produk media pembelajaran cetak sablon yang telah dikembangkan perlu diterapkan langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 3 Bantaeng. Hal ini bertujuan untuk

mengetahui sejauh mana pengaruh dan keefektifan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa dalam bentuk karya cetak sablon. Media pembelajaran ini dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Produk serupa juga dapat dibuat dan dikembangkan untuk pembelajaran seni rupa lainnya, agar hasil dari penelitian tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa dan memperkaya bahan ajar.

V. DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Tercetak

- Alimuddin & Hasnawati. 2011. *Strategi Pembelajaran Seni Rupa*. Makassar.
- Angkowo & kosasih. 2011. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borg, W.R & Gall, M.D. 1987. *Educational Research: An Intraduction*. Jakarta: PAU-PPAIN Universitas Terbuka.
- Jalinus Nizwardi & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Madcoms. 2015. *Cepat Dan Mudah Belajar Sendiri Microsoft PowerPoint 2013*. Yogyakarta. Penerbit Andi OFFSET.
- Nursantara Yayat. 2007. *Seni Budaya Untuk SMA Kelas XI*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Nur Rusdi & Muhammad Arsyad Suyuti. 2018. *Perancangan Mesin-mesin Industri*. Yogyakarta. Penerbit DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Sadiman. 2006. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Penerbit Erlangga.

Sudjana, N & Ahmad R. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.

B. Sumber Tidak Tercetak

- <https://www.pendidikansoal1.blogspot.com/2013/12/makalah-cetak-sablon.htm!?m=1> (diakses Minggu, 30 September 2018 pukul 09.34)
- <https://www.courshero.com/file/p1kq6m mh/6-Menurut-Chomsin-S-Widodo-dan-Jasmadi-Bahan-ajar-adalah-seperangkat-sarana/> (diakses Selasa, 30 Oktober 2018 pukul 17.19)
- <https://www.google.com/amp/s/dosenit.com/software/microsoft/kelebihan-dan-kekurangan-power-point/amp> (diakses Minggu, 10 Februari 2019 pukul 21.19)